

MORTY ✪ SORTY

MAGIC SHOP ✪



Markus Slawitscheck



Spielidee

Welch eine Ehre! Du darfst endlich im weltberühmten Magic Shop von Morty Sorty anlernen, der sowohl für seine zauberhaften Zutaten als auch die wohlsortierten Regale bekannt ist. Stelle die Gläser bloß in der richtigen Reihenfolge in dein Regal und achte auf eine ausgewählte Zutatenmischung für die Kundschaft! Nur dann darfst du auch mal an die magischen Spezial-Gläser heran. Aber es gibt noch andere Lehrlinge, die natürlich auch nach den besten Zutaten eifern, um ihr Regal zu bestücken. Setze die niedlichen Kätzchen zur richtigen Zeit ein, um am Ende das beste Regal im Morty Sorty Magic Shop zu präsentieren und mit den meisten Sternpunkten deine Ausbildung abzuschließen!

Vorbereitung

1. Wählt ein Tier und nehmt euch das passende **Regaltableau**.
Legt euer Regal mit der **A-Seite** vor euch aus.
In weiteren Partien könnt ihr auch alle mit der B-Seite spielen.
2. Nehmt euch jeweils **2 Kätzchen**. Die restlichen Kätzchen legt ihr als Vorrat bereit.
3. Puzzelt die **Spezialglas-Leiste** zusammen und legt sie seitlich bereit. Lasst etwas Platz darunter zum Anlegen von Plättchen.
4. Legt die **große Wertungsrolle** über die Spezialglas-Leiste. (Die **kleinen Wertungsrollen** benötigt ihr nur für das fortgeschrittene Spiel, S. 6)
5. Wählt **2 Abzeichen** (entweder zufällig oder ihr sucht sie aus) und legt sie über die Spezialglas-Leiste.
Nehmt euch jeweils die zu eurem Tier passenden **2 Wertungsmarker**.
Hinweis: Für einen leichteren Einstieg könnt ihr eure erste Partie ohne die Abzeichen und Wertungsmarker spielen.
6. Legt alle **Gläserplättchen** in den **Beutel** und mischt sie gut durch. Entfernt **4 zufällige Plättchen** und legt sie ungesehen in die Schachtel zurück. Diese Plättchen stehen in diesem Spiel nicht zur Verfügung.
 Im Spiel zu zweit entfernt ihr **23 Plättchen**.

Wer zuletzt eine Katze gestreichelt hat, erhält den Beutel und beginnt das Spiel.

Inhalt

- 104 Gläserplättchen
- 4 Regaltableaus (mit A- und B-Seite)
- 1 Spezialglas-Leiste
- 4 Abzeichen (beidseitig bedruckt)
- 8 Wertungsmarker (mit 4 verschiedenen Tieren)
- 1 große Wertungsrolle
- 4 kleine Wertungsrollen (nur für das fortgeschrittene Spiel nötig)
- 16 Kätzchen
- 1 Beutel
- 1 Wertungsblock



Spielablauf

In jeder Runde werden Plättchen aus dem Beutel gezogen und in die Auslage gelegt. Reihum wählen alle jeweils ein Plättchen aus der Auslage und legen es nach bestimmten Regeln in ihr Regal. Dies geht so lange, bis nicht mehr genug Plättchen im Beutel sind, um eine vollständige Auslage zu bilden.

Ablauf einer Runde

Hast du den Beutel, ziehst du für diese Runde zufällig **5 Plättchen** und lässt sie in die Tischmitte fallen. Das ist jetzt die **Auslage**. Die Plättchen sind beidseitig bedruckt und dürfen **nicht gewendet** werden. Sie bleiben so liegen, wie sie gefallen sind.

 Im Spiel zu zweit besteht die Auslage nur aus 4 Plättchen.



Immer wenn Plättchen mit einem **blauen Deckel** gezogen werden, legst du diese an die entsprechende Zahl in der **Spezialglas-Leiste** an und ziehst Plättchen nach, bis eine **Auslage von 5 Plättchen** (ohne blaue Deckel) auf dem Tisch liegt.

Du darfst dir nun zuerst **ein Plättchen aus der Auslage nehmen** oder **passen**. Danach folgen die anderen Personen im Uhrzeigersinn, bis alle ein Plättchen genommen oder gepasst haben. Die nicht gewählten Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt und stehen in diesem Spiel nicht mehr zur Verfügung.

Wenn du passt, nimm dir **ein Kätzchen** aus dem Vorrat.

Nimmst du dir ein Plättchen, lege es in dein Regal, wobei du folgende **Legeregeln** beachten musst:

- Das Plättchen muss auf einen **freien Platz** in deinem Regal gelegt werden.
- Das Plättchen darf **nicht gewendet** werden, sondern muss so gelegt werden, wie es auf den Tisch gefallen ist. (Ausnahme: Kätzchen, S. 4)
- Die **Zahlen** der Plättchen müssen in jeder Regalreihe von links nach rechts **aufsteigend** liegen.
- In jeder Regalreihe darf jede Zahl nur einmal vorkommen (es dürfen also **keine gleichen Zahlen** nebeneinandergelegt werden – Ausnahme: Kätzchen, S. 4).
- Der **Deckeltyp** bestimmt, in welcher **Regalreihe** die Plättchen gelegt werden dürfen:

Goldener Deckel



In alle 3 Regalreihen

Silberner Deckel



Nur in die mittlere und unterste Regalreihe

Schwarzer Deckel



Nur in die unterste Regalreihe



Spezialgläser



Hast du in einer **Spalte drei verschiedene Zutaten** gelegt, darfst du dir aus der Spezialglas-Leiste ein beliebiges Plättchen mit **blauem Deckel** nehmen und in dein Regal legen. Plättchen mit blauen Deckeln können in **jeder Regalreihe** platziert werden. Die anderen Legeregeln müssen aber weiterhin befolgt werden.

Hinweis: Dies kann durchaus mehrmals im gleichen Zug passieren. Kannst oder möchtest du kein Spezialglas nehmen, kannst du stattdessen passen und dir dafür ein Kätzchen nehmen.



Kätzchen



Kätzchen sind magische Tiere und können dir beim Bestücken deines Regals behilflich sein. Wenn du ein **Kätzchen zurück in den Vorrat** legst, darfst du ein **gerade** (aus der Auslage oder der Spezialglas-Leiste) **genommenes Plättchen**:



mit der **gleichen Zahl** wie ein benachbartes Plättchen in dein Regal legen (links oder rechts angrenzend).



auf die andere **Seite wenden** (um eine andere Zutat zu erhalten), bevor du es in dein Regal legst.

Hinweis: Pilz & Wolke sowie Augen & Alraune sind immer zusammen auf einem Plättchen.



Du darfst auch zwei Kätzchen gleichzeitig zurück in den Vorrat legen, um Beides zu machen.

Plättchen, die bereits in deinem Regal liegen, dürfen nicht mehr gewendet werden.

Hast du am **Ende des Spiels** noch Kätzchen übrig, sind diese jeweils **2 Sternpunkte** wert.



Regalreihen vervollständigen

Hast du eine deiner Regalreihen komplett mit Plättchen belegt, erhältst du den Bonus der jeweiligen Reihe: Das Kätzchen erhältst du sofort, die Sternpunkte am Ende des Spiels.



Regalschilder



An manchen Plätzen sind Regalschilder unterhalb angebracht. Du erhältst am **Ende des Spiels** Sternpunkte für jedes Plättchen, das du zum **passenden Regalschild** gelegt hast.



Wichtig: Du darfst die Plätze auch mit Plättchen belegen, die nicht zum Regalschild passen.



A

Regaltableau Seite A

Zähle am Ende des Spiels die Plätze mit Regalschildern, auf denen ein **Plättchen** mit der **vorgegebenen Zahl** gelegt wurde. Du erhältst die in der Tabelle angegebenen Sternpunkte.

B

Regaltableau Seite B

Am Ende des Spiels erhältst du 6 Sternpunkte für jedes **Set von 2 Plätzen mit Regalschildern derselben Zutat**, auf die jeweils ein Plättchen der entsprechenden Zutat gelegt wurde.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Regalschilder	2	4	6	8	12	16	20	24	30



Abzeichen

Spielt ihr mit den Abzeichen, dann könnt ihr euch bei Morty Sorty besonders beweisen und extra Sternpunkte verdienen!

Sobald du die Anforderungen eines Abzeichens erfüllst, legst du einen deiner Wertungsmarker auf den nächsten freien Wimpel von links. Du erhältst am **Ende des Spiels die darüber angegebenen Sternpunkte**. Wer **als Erstes** ein Abzeichen erfüllt, erhält zusätzlich **ein Kätzchen**. Du kannst die Abzeichen nur jeweils 1x erfüllen.



Platziere mindestens ein Plättchen **jeder Zutat** (Wolke, Pilz, Alraune, Augen) in der **untersten Regalreihe**. Die Reihenfolge der Plättchen spielt keine Rolle.



Bilde eine Folge von **4 aufeinanderfolgenden Zahlen** in einer **Regalreihe**.
Beispiel: 4 Plättchen mit den Zahlen 5, 6, 7 und 8.



Erfülle die Vorgabe von mindestens **6 Regalschildern**.



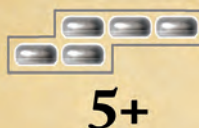
Platziere 3 Plättchen mit der **gleichen Zahl** in einer **Spalte**.



Platziere mindestens **3 Plättchen** mit **goldenem Deckel** in der **obersten Regalreihe**, mindestens **2 in der mittleren**, und mindestens **1 in der untersten Regalreihe**.



Platziere mindestens **2 Plättchen** mit **blauem Deckel** in einer **Spalte**.



Bilde eine Gruppe aus mindestens **5 aneinandergrenzenden Plättchen** mit **silbernem Deckel**. (Diagonal zählt nicht als angrenzend.)



Platziere 3 Plättchen mit der **gleichen Zutat** in einer **Spalte**.



Sollten mehrere Personen in derselben Runde die Vorgaben erfüllen, dürfen die Wertungsmarker ausnahmsweise auf den gleichen Wimpel übereinandergelegt werden und ihr erhaltet alle die Belohnung. Sind alle Wimpel belegt, kann dieses Abzeichen nicht mehr erfüllt werden.

Die nächste Runde vorbereiten

Nachdem alle ein Plättchen gelegt oder gepasst haben, werden die **verbliebenen Plättchen in der Auslage in die Schachtel gelegt** und stehen in diesem Spiel nicht mehr zur Verfügung. Der Beutel wird an die nächste Person im Uhrzeigersinn gegeben und eine neue Runde beginnt. Ihr spielt so lange reihum, bis das Ende des Spiels erreicht wird.

Ende des Spiels

Kann die **Auslage nicht mehr vollständig aufgefüllt** werden, endet das Spiel sofort und es erfolgt die Wertung. Nutzt den Wertungsblock, um eure erreichten Punkte in den einzelnen Kategorien einzutragen:

Es ist nicht erlaubt, die Anzahl der verbliebenen Plättchen im Beutel zu zählen (weder durch Fühlen noch Hineinschauen). Die Plättchen in der Schachtel dürfen ebenfalls nicht eingesehen oder gezählt werden.



Vervollständigte Regalreihen

Zutaten gemäß Wertungsrolle(n)



Regalschilder



übrige Kätzchen



Abzeichen

Wer in der Summe die meisten Sternpunkte erreicht hat, gewinnt und wird zum besten Lehrling gekürt. Es winkt eine Festanstellung beim *Morty Sorty Magic Shop!* Bei einem Gleichstand entscheiden die meisten Sternpunkte einer einzelnen Zutat. Bei erneutem Gleichstand, wird sich der Sieg geteilt.

Im Grundspiel werden alle Zutaten gleich gewertet:
Zähle für jede Zutat die Plättchen in deinem Regal. Du erhältst für jede Zutat Sternpunkte gemäß der Tabelle auf der großen Wertungsrolle.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
1	3	6	10	15	21	28	36	46	60

(Im fortgeschrittenen Spiel erhältst du Sternpunkte gemäß der kleinen Wertungsrollen, S.6).

Wertungsrollen für das fortgeschrittene Spiel

Seid ihr mit dem Grundspiel vertraut, könnt ihr die Wertungen für die einzelnen Zutaten verändern. **Ersetzt hierzu die große Wertungsrolle mit den kleinen Wertungsrollen.** Die Wertungen sind als Set (I und II) aufeinander abgestimmt. Ihr könnt aber auch für jede Zutat einzeln entscheiden, mit welcher Seite der Wertungsrolle ihr spielt. Es ist auch möglich, nur einzelne Zutatenwertungen zu verändern und die restlichen nach der großen Wertungsrolle zu werten. Die Wertungen sind dann allerdings nicht ganz ausgewogen.



Zutat	I	II
 Wurmiger Wunderpilz Graue Haare? Buckliger Rücken? Schlechte Zähne? Keine Sorge! Eine kleine Prise Wunderpilz macht euch sofort um etliche Jahre jünger! Würmer im Pilz sind ein Zeichen dafür, dass er besonders frisch und wirkungsvoll ist.	 3  + 10	 1 2 3 4 5 6 7 8 9+ 2 5 9 15 23 33 45 59 75
 Griesgrämige Gewitterwolke Zauberer und Hexen versuchen schon seit jeher, das Wetter zu beeinflussen. Mortys Tante Gizela Grummel gelang dies als Erste! Sie schaffte es, Gewitterwolken herbeizuzaubern, und konnte diese sogar in Gläser verschließen. Nur Schönwetter konnte sie leider nicht herbeirufen...	 4 1. 14 2. 6	 2 1. 14 2. 10 3. 8
 Glitschige Glubschaugen Von Unsichtbarkeitstrank bis zum Gedächtnislöcher: Viele dunkle und verbotene Zaubertänke benötigen glitschige Glubschaugen als Zutat. Chaos ist hier oft vorprogrammiert... Für Risiken und Nebenwirkungen übernehmen wir allerdings keine Verantwortung!	 ×  = ?	 /  ×  = ?
 Schläfrige Heilalraune Achtung, Vorsicht! Die Blätter von Heilalraunen sind eine besonders wichtige Zutat für viele Zaubertänke. Doch werden sie unerwünscht aus ihrem mehrwöchigen Schlaf geweckt, stoßen sie einen furchtbaren Schrei aus, der Gläser zerspringen und ihre Blätter verwelken lässt.	 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+ 2 5 9 14 20 27 35 45 57 72	 4 + 4 + 12 + 32

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zu diesen Regeln hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Änderungen vorbehalten

Der Autor bedankt sich bei seiner Familie, den Spiele-Nerds, allen Testspieler*innen und ganz besonders bei July.

Autor: Markus Slawitscheck
Illustration: David Cochard
Grafik: Alexander Wollinsky
Redaktion: Anatol Dündar

Art.-Nr. 49468

Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstraße 21
 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
 www.schmidtspiele-shop.de



Idée de jeu

Quel honneur ! Tu as enfin le droit de te former dans la boutique de magie mondialement connue de Morty Sorty, réputée à la fois pour ses ingrédients magiques et ses étagères bien garnies. Il te suffit de placer correctement les bocaux sur ton étagère tout en veillant à sélectionner les ingrédients adaptés à tes clients !
Ce n'est qu'après avoir réussi que tu auras enfin accès aux bocaux magiques. Seulement voilà, d'autres apprentis recherchent également les meilleurs ingrédients pour remplir leurs étagères. Utilise d'adorables chatons au bon moment pour présenter la plus belle étagère de la boutique de magie de Morty Sorty et terminer ta formation avec le plus grand nombre d'Étoiles !

Mise en place

1. Choisissez chacun un animal et prenez le **plateau-étagère correspondant**. Placez votre étagère devant vous du **côté A**. Dans les parties suivantes, vous pourrez tous jouer avec le côté B.
2. Prenez chacun **2 chatons**. Les chatons restants sont mis dans une réserve à proximité.
3. Assemblez la **piste des Bocaux magiques** et mettez-la sur le côté. Laissez un peu d'espace en dessous pour pouvoir y placer les tuiles.
4. Placez le **grand parchemin de score** au-dessus de la piste des Bocaux magiques. (Les **petits parchemins de score** ne sont utilisés que pour le mode expert, p. 11)
5. Sélectionnez **2 badges** (au hasard ou en les choisissant) et placez-les au-dessus de la piste des Bocaux magiques. Prenez les **deux marqueurs de score** correspondant à votre animal.
Remarque : Pour un début plus facile, vous pouvez jouer votre première partie sans les badges ni les marqueurs de score.
6. Mettez toutes les **tuiles Bocal** dans le **sac** et mélangez bien. Retirez **4 tuiles aléatoires** et remettez-les dans la boîte sans les regarder. Ces tuiles ne seront donc pas disponibles dans cette partie.
 Dans une partie à deux, retirez **23 tuiles**.

La personne qui a caressé un chat en dernier reçoit le sac et commence la partie.

Contenu

- 104 tuiles Bocal
- 4 plateaux-étagères (avec côté A et côté B)
- 1 piste des Bocaux magiques
- 4 badges (imprimés recto-verso)
- 8 marqueurs de score (avec 4 animaux différents)
- 1 grand parchemin de score
- 4 petits parchemins de score (pour le mode expert)
- 16 chatons
- 1 sac
- 1 bloc de score



Déroulement de la partie

À chaque tour, des tuiles sont tirées du sac et placées sur le plateau. À tour de rôle, chacun choisit une tuile parmi celles exposées et la place sur son étagère en respectant certaines règles.

Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus assez de tuiles dans le sac pour compléter entièrement un étalage.

Déroulement d'un tour

Le premier joueur pioche au hasard dans le sac **5 tuiles** pour ce tour et les dépose au centre de la table.

Ces tuiles constituent l'**étalage**. Les tuiles sont imprimées des deux côtés mais ne doivent pas être **retournées**.

Laissez-les du côté où elles ont été placées.



Dans une partie à deux joueurs, l'étalage ne contient que 4 tuiles.



Placez chaque tuile tirée avec un **couvercle bleu** sur la **piste des Bocaux magiques**, et piochez des tuiles jusqu'à ce qu'il y ait **5 tuiles** (sans couvercle bleu) dans l'étalage.

À son tour, le premier joueur peut soit **prendre une tuile de l'étalage**, soit **passer**. Les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous aient pris une tuile ou passé leur tour. Les tuiles non sélectionnées sont remises dans la boîte et ne sont plus disponibles pour cette partie.

Si tu choisis de **passer**, prends un **chaton** de la réserve.

Si tu prends une **tuile**, place-la dans ton étagère, en respectant les **règles de placement** suivantes :

- La tuile doit être placée sur un **emplacement libre** de ton étagère.
- La tuile **ne peut pas être retournée** : elle doit être placée telle qu'elle se trouvait dans l'étalage. (Exception : Chatons, p. 9)
- Les **valeurs** des tuiles doivent être classées dans l'ordre **croissant** de la gauche vers la droite dans chaque rangée.
- Chaque valeur ne peut apparaître qu'une seule fois dans chaque rangée (tu ne peux donc **pas placer deux valeurs identiques** l'une à côté de l'autre – Exception : Chatons, p. 9)
- Le **type de couvercle** détermine dans quelle **rangée** les tuiles doivent être placées :



Couvercle doré



Dans les 3 rangées d'étagère



Couvercle argenté



Uniquement dans la rangée du bas et du milieu



Couvercle noir



Uniquement dans la rangée du bas



Bocaux magiques

Si tu as placé **trois ingrédients différents dans une colonne**, tu as le droit de prendre n'importe quelle tuile avec un **couvercle bleu** dans la piste des Bocaux magiques pour la placer dans ton étagère. Les tuiles avec des couvercles bleus peuvent être placées dans **n'importe quelle rangée**. Les autres règles de pose doivent toutefois bien être respectées.

Remarque : Cela peut tout à fait se produire plusieurs fois au cours du même tour. Si tu ne peux pas ou ne veux pas prendre un Bocal magique, tu peux passer ton tour et prendre un chaton à la place.



Chatons



Les chatons sont des animaux magiques qui peuvent t'aider à remplir ton étagère. Lorsque tu remets **un chaton dans la réserve**, tu peux placer **immédiatement la tuile que tu viens de prendre** de l'étalage ou de la piste des Bocaux magiques :



à côté d'une tuile de ton étagère **de même valeur** (à sa gauche ou à sa droite).



en la retournant **de l'autre côté** (pour obtenir un autre ingrédient), avant de la placer dans ton étagère. *Remarque : **Champignon et Nuage** ainsi que **Yeux et Mandragore** sont toujours ensemble sur une tuile.*



Tu peux également remettre deux chatons dans la réserve pour faire les deux.

Les tuiles qui se trouvent déjà sur ton étagère ne peuvent plus être retournées.

S'il te reste des chatons **à la fin de la partie**, chacun vaudra **2 Étoiles**.



Compléter des rangées d'étagères

Si tu réussis à remplir entièrement une de tes rangées avec des tuiles, tu obtiens le bonus correspondant à cette rangée. Tu reçois le chaton immédiatement, et les Étoiles à la fin de la partie.



Étiquettes d'étagère



Des étiquettes sont présentes sur certains emplacements de ton étagère. **À la fin de la partie**, tu reçois des Étoiles pour chaque tuile que tu as placée sur **l'étiquette d'étagère correspondante**.



Important : Tu peux tout à fait placer sur ces emplacements des tuiles dont la valeur ne correspond pas à l'étiquette.



A

Étagère côté A

À la fin de la partie, compte le nombre de **tuiles** de ton étagère dont la **valeur correspond à l'étiquette** de son emplacement. Tu gagnes alors autant d'Étoiles qu'indiqué dans le tableau.

B

Étagère côté B

À la fin de la partie, tu reçois 6 Étoiles pour chaque **ensemble de 2 étiquettes du même ingrédient** sur lesquelles a été posé une tuile de l'ingrédient indiqué.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9



Dès que tu remplis les conditions pour obtenir un badge, place l'un de tes marqueurs de score sur le fanion libre le plus à gauche. **À la fin de la partie, tu recevras le nombre d'Étoiles indiqué dessus. Les premiers** à obtenir un badge recevront en plus **un chaton**. Tu ne peux obtenir chaque badge qu'une seule fois.

Si plusieurs personnes remplissent les conditions requises au cours du même tour, les marqueurs de score peuvent exceptionnellement être empilés sur le même fanion et vous recevez tous la récompense. Si tous les fanions sont attribués, ce badge ne peut plus être obtenu.

Lorsque tout le monde a posé une tuile ou passé son tour, **les tuiles restantes dans l'étalage sont remises dans la boîte** et ne sont plus disponibles pour cette partie. Le sac est passé à la personne suivante dans le sens des aiguilles d'une montre et un nouveau tour commence. Vous jouez ainsi à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie.

Si l'étalage ne peut plus être entièrement complété, la partie se termine immédiatement et le décompte des Étoiles commence. Utilisez le bloc de score pour inscrire le nombre d'Étoiles que vous avez obtenues dans les catégories suivantes :

Il n'est pas permis de compter le nombre de tuiles restant dans le sac (ni en le touchant, ni en regardant à l'intérieur). Les tuiles remises dans la boîte ne doivent pas non plus être consultées ou comptées.


 Rangées d'étagère complètes
 Ingrédients, selon les parchemins de score

 Étiquettes d'étagère

 Chatons restants

 Badges

La personne qui a obtenu le plus grand nombre d'Étoiles remporte la victoire et est désignée meilleur apprenti. Un poste permanent vous attend au *magasin de magie de Morty Sorty* !

En cas d'égalité, la personne ayant le plus grand nombre d'Étoiles attribuées pour un seul ingrédient l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Dans la règle de base, tous les ingrédients ont la même valeur : Compte les tuiles correspondantes à chaque ingrédient dans ton étagère. Tu reçois des Étoiles en fonction du tableau figurant sur le grand parchemin de score.

									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
1	3	6	10	15	21	28	36	46	60

(Dans le mode expert, tu obtiens des Étoiles en fonction des petits parchemins, p. 11).

Parchemins de score pour le mode expert

Lorsque vous maîtriserez les règles de base, vous pourrez modifier les valeurs de score attribuées à chaque ingrédient. **Pour cela remplacez le grand parchemin de score par les petits parchemins de score.** Les parchemins fonctionnent normalement par ensemble (I et II). Mais vous pouvez également décider d'utiliser des côtés différents pour chaque ingrédient. Il est également possible d'utiliser les petits parchemins pour certains ingrédients, et le grand pour les autres. Les nombres d'Étoiles attribués ne seront toutefois pas tout à fait équilibrés.



Ingrédient	I	II
 Champignon magique verreux Des cheveux gris ? Le dos voûté ? Des dents pourries ? Aucun souci ! Une petite pincée de champignon magique vous rajeunit immédiatement de plusieurs années ! La présence de vers dans le champignon est un signe qu'il est particulièrement frais et efficace.	 Chacune de tes tuiles Champignon vaut 3 Étoiles. Tu reçois 10 Étoiles supplémentaires pour chaque rangée dans laquelle tu as placé au moins 3 tuiles Champignon.	 Compte uniquement tes tuiles Champignon qui ne sont pas adjacentes à d'autres tuiles Champignon. Tu obtiens les Étoiles indiquées dans le tableau.
 Nuage d'orage grincheux Les sorcières et les sorcières ont toujours essayé d'influencer la météo. La tante de Morty, Gizela Grummel, a été la première à y parvenir ! Elle réussissait à faire apparaître des nuages d'orage et pouvait même les enfermer dans des bocaux. Malheureusement, elle ne pouvait pas faire revenir le beau temps...	 Chacune de tes tuiles Nuage vaut 4 Étoiles. Les joueurs ayant le plus grand / deuxième plus grand groupe de tuiles Nuage reçoivent respectivement 14 / 6 Étoiles supplémentaires. <i>Remarque : Un groupe est composé d'au moins 2 tuiles adjacentes verticalement ou horizontalement. Un joueur peut avoir le plus grand et le deuxième plus grand groupe.</i>	 Chacune de tes tuiles Nuage vaut 2 Étoiles. Les personnes qui ont le plus de jetons Nuage dans la rangée du haut / du milieu / du bas obtiennent 14 / 10 / 8 Étoiles supplémentaires.
 Yeux globuleux juteux De la potion d'invisibilité à l'effaceur de mémoire : de nombreuses potions sombres et interdites nécessitent des yeux globuleux juteux comme ingrédient. Mais en général, ça finit mal... Nous déclinons donc toute responsabilité pour les effets secondaires et les risques encourus.	 Compte d'abord tes tuiles avec un couvercle noir. Multiplie ce chiffre par le nombre de tes tuiles Yeux. <i>Remarque : Tu ne peux avoir au maximum que 8 tuiles avec un couvercle noir. Si tu y parviens, chacune de tes tuiles Yeux vaudra alors 8 Étoiles.</i>	 Compte d'abord séparément tes tuiles avec un couvercle doré ou argenté. Multiplie le plus petit des deux nombres obtenus par le nombre de tes tuiles Yeux.
 Mandragore somnolente Attention, prudence ! Les feuilles de Mandragore sont des ingrédients particulièrement importants pour de nombreuses potions. Mais si elles sont réveillées de leur sommeil de plusieurs semaines, elles émettent un cri horrible qui brise le verre de leur bocal et fait flétrir leurs feuilles.	 Comptez les valeurs différentes sur vos jetons Mandragore. Tu obtiens les Étoiles indiquées dans le tableau. <i>Remarque : Si tu as plusieurs fois la même valeur sur tes jetons Mandragore, ne la compte qu'une seule fois.</i>	 Chacune de tes tuiles Mandragore vaut 4 Étoiles. Tu reçois également 4 / 12 / 32 Étoiles pour chaque série de 2 / 3 / 4 valeurs identiques sur tes tuiles Mandragore.

Vous avez acheté un produit de qualité. En cas de questions concernant les règles ou de pièce manquante dans votre exemplaire, merci de nous contacter : kundenservice@schmidtspiele.de. Nous serons heureux de vous apporter notre aide.

L'auteur remercie sa famille, les Spiele-Nerds, tous les joueurs de test et tout particulièrement July.

Sous réserve de modifications



Auteur : Markus Slawitscheck
Illustration : David Cochar
Graphisme : Alexander Wollinsky
Rédaction : Anatol Dündar
Traduction : Nicolas Aubry et Matthieu Bonin, Spieletexter

Article n° 49468

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



About the Game

What an honor! You have finally qualified for an apprenticeship in Morty Sorty's Magic Shop, world-renowned for its shelves upon shelves of meticulously sorted magical ingredients. You must put the jars in your shelf in the correct order and carefully select an assortment of ingredients for your customers! Only then will you be allowed to handle the special jars. But naturally, there are other apprentices that also want to stock their shelves with the best ingredients. Deploy cute kittens at favorable moments to finally present the best shelf in the entire Morty Sorty Magic Shop and complete your apprenticeship with the most stars!

Setup

1. Choose an animal each and take the respective **shelf board**. Place your shelves in front of you, **side A** facing up. In further games, you may choose to all play with side B.

2. Take **2 kittens** each. Keep the rest of the kittens on the table as a supply.

3. Assemble the **special jar bar** and place it off to the side. Leave some space below it for placing tiles.

4. Place the **large scoring scroll** above the special jar bar. (The **small scoring scrolls** are only needed for the advanced game, see page 16)

5. Select (by choice or at random) **2 badges** and place them above the special jar bar. Take the **2 scoring tokens** matching each of your animals.

Note: For a simpler first game, you can play without badges and scoring tokens.

6. Put all of the **jar tiles** in the **bag** and mix them thoroughly. Remove **4 random tiles** from the bag and put them back in the box unseen. These tiles are not available during this game.

 At two players, you remove **23 tiles** from play.

Whoever last petted a cat receives the bag and starts the game.



Content

- 104 jar tiles
- 4 shelf boards (with sides A and B)
- 1 special jar bar
- 4 badges (printed on both sides)
- 8 scoring tokens (with 4 different animals)
- 1 large scoring scroll
- 4 small scoring scrolls (for the advanced game)
- 16 kittens
- 1 bag
- 1 score pad



Gameplay

Each round, tiles are drawn from the bag and dropped on the table as a display. One after another, players choose one tile each from the display and place it on their own shelf according to certain rules. This continues until there are not enough tiles left in the bag to form a full display.

Playing a round

If you have the bag, you draw **5 tiles** from it at random and drop them in the center of the table. This is the **display** for this round. The tiles are printed on both sides and **must not be turned over**. They remain as they fell.

 At two players, a full display consists of only 4 tiles.



Whenever you draw tiles with a **blue lid**, place them below the respective numbers on the **special jar bar** and keep drawing tiles until there is a **display of 5 tiles** (without blue lids).

You are now the first to **take a tile from the display** or **pass**. The other players do the same, taking turns clockwise until everybody has either taken a tile or passed. The leftover tiles are put back in the box and are no longer available during this game.

If you **passed**, take a **kitten** from the supply.

If you **took a tile**, place it on your shelf, adhering to the following **placement rules**:

- The tile must be placed on an **empty space** on your shelf.
- The tile may **not be turned over**, but must be placed the way it was lying in the display. (Exception: Kittens, see page 14)
- The **numbers** on the tiles within each shelf level must be **ascending** from left to right.
- Each number may only occur once within each shelf level (therefore one may **not place equal numbers** next to each other – exception: Kittens, see page 14).
- The **color of the lid** determines which **shelf levels** a tile may be placed on:



Golden Lid



On all 3 levels



Silver Lid



Only on the middle and bottom level



Black Lid



Only on the bottom level



Special jars



When you have placed **three different ingredients in a column**, you may take any tile with a **blue lid** from the special jar bar and put it on your shelf. Tiles with blue lids can be placed on **any shelf level**. You must still follow the other placement rules.

Note: This can absolutely happen multiple times per turn. If you are unable or unwilling to take a special jar, you can take a kitten instead.



Kittens



Kittens are magical animals that can help you stock your shelf. When you **return a kitten to the supply**, you may tweak the placement rules for one **tile you just took** (from the display or the special jar bar) as follows:



You may place the tile next to a jar tile with the **same number** (one space to the left or right of it).



Or you may **flip the tile** to the other side (to get a different ingredient) before you place it on your shelf.

Note: Toadstool & cloud as well as eyes & mandrake are always on a tile together.



You can also return two kittens to the supply at the same time to take advantage of both effects.

Tiles already on your shelf may no longer be flipped.

If, at the **end of the game**, you still have kittens left, they are worth **2 stars** each.



Completing shelf levels

When you have entirely filled one of the levels of your shelf with jar tiles, you receive the bonus of that level: You get the kitten immediately and the stars at the end of the game.



Shelf labels



Some spaces have labels below them. At the **end of the game** you receive stars for each tile that **matches its shelf label**.



Important: You are also allowed to fill those spaces with tiles that do not match the shelf label.



A

Shelf board side A

At the end of the game, count the spaces that have a **jar tile matching the number** indicated on their shelf label. You receive stars as indicated in the table.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	2	4	6	8	12	16	20	24	30

B

Shelf board side B

At the end of the game, you get 6 stars for each **set of 2 spaces with matching shelf labels** that both have a tile with the corresponding ingredient on them.





Badger

When p



If multiple players fulfill the conditions of a badge in the same round, the scoring tokens are stacked on the same ribbon as an exception, and all involved get the full reward. Once all its ribbons are occupied, a badge can no longer be claimed.

Preparation

Once everything is ready, you can start preparing the paper. The first step is to cut the paper into strips. You can use a pair of scissors or a paper cutter. The strips should be about 1/2 inch wide and 4 inches long. Next, you need to fold the strips in half. This will make them easier to handle and will also help to create a more uniform texture. Finally, you need to mix the strips together. You can do this by hand or by using a mixer. The goal is to create a mixture that is well-blended and has a consistent texture.

End

Once you
Use the

ing tiles in
by looking

In the base game, all ingredients are scored equally:
For each ingredient, count the tiles on your shelf. You receive stars per ingredient according to the table on the large scoring scroll.

(In the advanced game, you receive stars according to the small scoring scrolls, see page 16).

Scoring scrolls for the advanced game

Once you are well acquainted with the base game, you can change up the scoring for each ingredient. **To do so, replace the large scoring scroll with the small scoring scrolls.** The scrolls have two sets (I and II) of balanced scoring criteria. You can also experiment with combining criteria from different sets. Lastly, you can choose to only use small scoring scrolls for some ingredients and score the rest according to the large scroll. Scoring might just not be entirely balanced in these cases.



Ingredient	I	II
 Wormy Wondercap Grey hair? Stooped? Bad teeth? No worries! A small dose of wondercap instantly makes you several years younger! The worms inside are how you know that the mushroom is especially fresh and potent.	 Each of your toadstool tiles is worth 3 stars. You get 10 additional stars for each shelf level with at least 3 toadstool tiles.	 Count only those of your toadstool tiles that are not adjacent to another toadstool tile. (Diagonal does not count as adjacent.) You receive stars as indicated in the table.
 Surly Storm Cloud Wizards and witches have been trying to control the weather since the dawn of time. Morty's aunt Gizela Grumble was the first to do it! She managed to conjure storm clouds, and even to catch lightning in jars. Sadly, she could not do the same with fair weather...	 Each of your cloud tiles is worth 4 stars. All players with the largest / second largest group of cloud tiles receive an additional 14 / 6 stars. <i>Note: A group consists of at least 2 vertically or horizontally adjacent tiles. A player can have both the largest and second largest group.</i>	 Each of your cloud tiles is worth 2 stars. All players with the most cloud tiles on the top / middle / bottom shelf level receive an additional 14 / 10 / 8 stars.
 Slippery Eyeballs From invisibility to mind erasure: Many dark and forbidden potions require slippery eyeballs. But they are agents of chaos ... So proceed at your own risk and don't eyeball it! We do not assume liability for any side effects!	 Count the number of tiles with black lids on your shelf. Multiply that number with the number of eye tiles on your shelf. <i>Note: You can have a maximum of 8 tiles with black lids. If you manage to do that, each of your eye tiles is thereby worth 8 stars.</i>	 Count separately the numbers of tiles with golden and silver lids on your shelf. Multiply the lower of both counts with the number of eye tiles on your shelf.
 Sleepy Mandrake Be careful! Mandrake leaves are an especially important ingredient for many potions. But if they are forcibly roused from their slumber (which can last several weeks), they shriek a terrible shriek that causes glass to shatter and their leaves to wilt.	 Count the unique numbers on your mandrake tiles. You receive stars as indicated in the table. <i>Note: If the same number occurs on multiple of your mandrake tiles, count it only once.</i>	 Each of your mandrake tiles is worth 4 stars. You get an additional 4 / 12 / 32 stars for each set of 2 / 3 / 4 equal numbers on your mandrake tiles.

You have bought a quality product. If you have any questions about the rules or if your new game is not complete, please contact us at kundenservice@schmidtspiele.de. We will be happy to help you.

Subject to change without notice

The author would like to thank his family, the Spiele-Nerds, all test players and especially July.

Author: Markus Slawitscheck
Artwork: David Cochard
Graphic Design: Alexander Wollinsky
Rulebook Editing: Anatol Dündar
English Version: Peter Maier and Danny Menges, Spieletexter

Item no. 49468

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

